

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meninjau penelitian yang sebelumnya. Peninjauan pada penelitian lain dapat dijadikan bahan acuan dalam penelitian ini. Peninjauan sangat penting dilakukan untuk mengetahui relevansi antara peneliti sebelumnya dan yang akan datang. Relevansi yang dimaksud bertujuan untuk mengetahui apakah penelitian ini sudah pernah dilakukan atau belum sehingga dapat melengkapi kekurangan penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian mengenai kemampuan menulis sudah dilakukan sebelumnya yang diteliti oleh:

1. Penelitian dengan judul *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Eksposisi pada Kompetensi Dasar Menulis Petunjuk Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 3 Nusawungu Kabupten Cilacap Tahun Ajaran 2010/2011”* oleh Wahyuni Indah Estiasih tahun 2011.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni Indah Estiasih yakni penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Problem based learning (PBL) pada siswa kelas VIII untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan eksposisi. Hubungan dengan penelitian ini adalah metode pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas.

Permasalahan terjadi pada penelitian ini karena tidak tertariknya peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui Problem Based Learning pembelajaran menulis teks eksposisi dapat ditingkatkan.

Perbedaan penelitian ini terdapat pada teks yang digunakan dalam pembelajaran Wahyuni Inda Estiasih berkenaan dengan karangan eksposisi, sedangkan peneliti berkenaan dengan teks anekdot. Selain itu juga subjek penelitiannya berbeda. Wahyuni Indah Estiasih menggunakan subjek siswa kelas VIII SMP N 3 Nusawungu Kabupaten Cilacap, sedangkan peneliti menggunakan subjek siswa SMA N Banyumas kelas X IPS 2.

2. Penelitian dengan judul *“Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa kelas X SMAN 1 Petanahan Kabupaten Kebumen Tahun pelajaran 2014/2015*

Penelitian yang dilakukan oleh Arifa Ainun Rodiah memiliki kesamaan jenis teks yang diteliti sama-sama meneliti tentang kemampuan teks anekdot. Perbedaannya penelitian ini tidak menggunakan pembelajaran karena penelitian ini hanya untuk mengetahui kemampuan menulis teks anekdot, sedangkan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah. Penelitian Ainun Mardiah hanya mendeskripsikan kegiatan pembelajaran teks anekdot. Penelitiannya tidak menggunakan media.

B. Pengertian Kemampuan Menulis

Menurut Nurjamal (2011:69) menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis. Hasil dari proses kreatif menulis biasa disebut tulisan atau karangan. Sementara Tarigan (1994:3) berpendapat menulis merupakan ketrampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain bukan melalui percakapan atau bertatap muka secara langsung, akan tetapi melalui tulisan. Menurut Tarigan (2008:4) menulis merupakan kegiatan produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis sang penulis harus terampil dalam memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata.

Agar maksud dan tujuan menulis dapat tercapai yaitu pembaca memberikan respon yang diinginkan penulis, maka penulis harus menyajikan tulisannya dengan baik. Ciri-ciri tulisan yang baik menurut Tarigan (2008:6) sebagai berikut:

1. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi.
2. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi suatu keseluruhan yang utuh.
3. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis dengan jelas dan tidak samar-samar dalam memanfaatkan struktur kalimat, bahasa dan contoh-contoh sehingga maknanya sesuai yang

diinginkan oleh sang penulis. Dengan demikian pembaca dapat memahami makna yang tersirat dan tersurat.

4. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk menulis secara meyakinkan, menarik minat para pembaca terhadap pokok pembicaraan serta mendemonstrasikan suatu pengertian yang masuk akal dan cermat-teliti mengenai hal itu. Dalam hal ini haruslah dihindari penggunaan kata-kata dan pengulangan frase-frase yang tidak perlu. Setiap kata haruslah menunjang pengertian yang serasi, sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis.
5. Tulisan yang baik mencerminkan kemampuan sang penulis untuk mengkritik naskah tulisannya yang pertama serta memperbaikinya. Mau dan mampu merevisi naskah pertama merupakan kunci bagi penulis yang tepat guna atau penulisan yang efektif.
6. Tulisan yang baik mencerminkan kebanggaan sang penulis dalam naskah atau manuskrip, kesediaan mempergunakan ejaan dan tanda baca secara seksama, memeriksa makna dan hubungan ketatabahasaan dalam kalimat-kalimat sebelum menyajikan kepada para pembaca.

C. Teks Anekdote

1. Pengertian Teks Anekdote

Dalam bukunya yang berjudul “Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013”, Mahsun (2014;25) menyebutkan bahwa teks anekdot sebagai salah satu jenis teks yang termasuk dalam genre cerita, teks anekdot memiliki tujuan sosial yang sama dengan teks cerita ulang.

Dalam bahasa Inggris: *Anecdote is defined as a short and interesting story or an amusing event often proposed to support or demonstrate some point and make readers and listeners laugh.* (Oxford Dictionary: 2007; 39).

Teks anekdot adalah teks yang berisi sebuah cerita lucu atau menggelitik yang bertujuan memberikan pelajaran tertentu. Kisah anekdot biasanya melibatkan tokoh tertentu yang bersifat faktual ataupun terkenal (Kosasih, 2013; 17). Anekdot adalah sebuah cerita yang menarik karena lucu dan mengesankan biasanya mengenai orang penting atau terkenal berdasarkan kejadian yang sebenarnya (KBBI, 2008: 63). Tujuan dari teks anekdot adalah untuk menghibur atau menyindir. Anekdot sering muncul sebagai refleksi terhadap kegelisahan masyarakat atau peristiwa / fenomena sosial, hukum, ekonomi, maupun politik yang membelit pikiran yang membuat imajinasi berkembang menjadi cerita unik. Teks anekdot membuat keadaan yang ada menjadi tidak monoton dan kaku.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teks anekdot adalah cerita singkat selain menarik karena lucu dan mengesankan biasanya mengenai orang-orang terkenal atau penting dan berdasarkan kejadian yang sebenarnya, terdapat pula tujuan dibalik cerita itu, yakni adanya pesan yang diharapkan dapat memberikan pelajaran pada khalayak.

2. Struktur Isi dan Ciri Teks Anekdot Yang Baik

Anekdot kadang berisi pengalaman seseorang yang tidak biasa. Pengalaman yang tidak biasa tersebut disampaikan kepada orang lain

dengan tujuan untuk menghibur si pembaca atau menyindir sekaligus menghibur. Maskurun (2013:2) membagi struktur anekdot secara lengkap terdiri dari 7 bagian, yaitu : *abstrak, orientation, events, crisis, reaction, coda, reorientation*.

- a. *Abstract* (abstrak) adalah bagian awal yang berfungsi memberi gambaran tentang isi teks dan berisi isyarat tentang apa yang akan diceritakan, berupa kejadian yang tidak lumrah, tidak biasa atau aneh. Bagian ini bersifat oposional. Biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang ada didalam teks.
- b. *Orientation* (orientasi) adalah bagian yang berisi pendahuluan atau pembuka yang berupa pengenalan tokoh,waktu dan tempat. Bagian ini menunjukkan awal kejadian cerita atau latar belakang bagaimana peristiwa terjadi. Biasanya penulis bercerita detail di bagian ini.
- c. *Events* (event) adalah rangkaian kejadian atau peristiwa, bisa juga rangkaian dialog atau percakapan.
- d. *Crisis* (krisis) adalah bagian permunculan masalah yang unik atau tidak biasa yang terjadi pada sipenulis atau orang yang diceritakan.
- e. *Reaction* (reaksi) adalah bagian bagaimana penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi. Bagian ini berisi tindakan atau langkah untuk merespon masalah yang biasanya nyeleneh, unik dn lucu.

- f. *Coda* (koda) adalah bagian yang berisi perubahan yang terjadi pada tokoh dan pelajaran yang dapat dipetik dari cerita. Bagian ini bersifat opsional.
- g. *Reorientation* (reorientasi) adalah bagian penutup, berupa ungkapan-ungkapan yang menunjukkan cerita berakhir.

3. Ciri-Ciri Teks Anekdot Yang Baik

Berdasarkan pengertian di atas teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik dan lucu yang berisi sindiran biasanya mengenai tokoh terkenal berdasarkan peristiwa nyata dengan tujuan memberi pelajaran tertentu kepada masyarakat. Teks anekdot tidak hanya memiliki struktur tapi juga memiliki ciri-ciri yang menjadi ciri khas dari teks anekdot. Ciri tersebut dapat membantu pembaca dalam membedakan teks anekdot dengan teks yang lain karena setiap teks mempunyai karakteristik yang berbeda. Teks anekdot memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a. Menceritakan orang-orang penting

Teks anekdot biasanya menceritakan mengenai orang-orang penting. Orang –orang penting yang dimaksud adalah para pejabat baik presiden,wakil presodin, para menteri, anggota DPR, politisi , tokoh masyarakat. Orang-orang penting ini menjadi objek cerita yang diceritakan dengan lucu sehingga tidak terkesan menjadi objek cerita. Orang-orang penting tersebut yang ada dimasyarakat di dalam teks anekdot dijadikan sebagai tokoh utama yang memiliki karakter sama dengan gambaran yang ada di dalam kehidupan nyata.

b. Bersifat realitas atau peristiwa nyata

Teks anekdot menceritakan tentang peristiwa yang sedang terjadi di masyarakat. Peristiwa-peristiwa itu merupakan peristiwa yang nyata atau realitas yang memang ada. Teks Anekdot biasanya ditulis dengan kejadian yang sedang ramai diperbincangkan dan menjadi topik hangat. Anekdot selalu disajikan berdasarkan di suatu tempat yang dapat diidentifikasi. Namun, seiring waktu, modifikasi pada saat penceritaan kembali dapat mengubah sebuah anekdot tertentu menjadi sebuah fiksi, sesuatu yang diceritakan kembali tetapi "terlalu bagus untuk nyata". Terkadang menghibur, anekdot bukanlah lelucon, karena tujuan utamanya adalah tidak hanya untuk membangkitkan tawa, tetapi untuk mengungkapkan suatu kebenaran yang lebih umum daripada kisah singkat itu sendiri, atau untuk melukiskan suatu sifat karakter dengan ringan sehingga ia menghentak dalam kilasan pemahaman yang langsung pada intinya.

c. Bersifat menyindir, lucu dan ceritanya singkat

Teks anekdot mengandung unsur sindiran, sindiran itu merupakan bagian dari pendapat penulis mengenai peristiwa penting yang ada di masyarakat. Unsur lucu digunakan untuk membuat teks anekdot semakin menarik sehingga membuat pembaca tertawa. Cerita teks anekdot merupakan cerita singkat karena tidak mengandung banyak konflik. Kalimat sindiran dalam teks anekdot disusun sedemikian rupa yang bertujuan untuk menyinggung atau menegur orang yang penting dalam topik yang sedang hangat.

Penyampaian sindiran biasanya diucapkan dengan kalimat pujian yang baik dan halus namun sebenarnya kata-kata yang diucapkan sangat berlawanan dengan kenyataan yang terjadi. sehingga menimbulkan kesan ironi.

D. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu pendekatan di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, dan ketrampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Ahmad dalam Trianto, 2009:92) Nurhadi (2004:109) berpendapat bahwa *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan ketrampilan pemecah masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari pelajaran.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan proses pemecahan dunia nyata dalam suatu konteks agar siswa dapat belajar berpikir kritis dalam pemecahan masalah dan mengetahui konsep yang esensial dari materi yang diajarkan. Model *Problem Based Learning (PBL)*, guru bertugas menyajikan masalah, bertanya, mengadakan dialog dan membantu siswa menemukan masalah. Selain itu guru menyiapkan dukungan dan dorongan yang dapat meningkatkan pertumbuhan inkuiri dan intelektual siswa. *Pembelajaran*

Problem Based Learning (PBL) hanya dapat terjadi jika guru dapat menciptakan lingkungan kelas yang terbuka dan membimbing pertukaran gagasan. Model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan aktivitas siswa, baik individual maupun kelompok.

1. Ciri-Ciri Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai sebuah model pembelajaran mempunyai karakter atau ciri tersendiri yang membedakan pembelajaran ini dengan model-model pembelajaran yang lain. Sebagai pengembang model pembelajaran ini, Ibrahim dan Nur (2000: 5-7) menguraikan bahwa pembelajaran berbasis masalah mempunyai lima ciri yaitu : pengajuan masalah di awal pembelajaran, berfokus pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, menghasilkan dan menyajikan hasil karya dan terakhir adalah bekerja sama dalam kelompok.

a. Pengajuan masalah di awal pembelajaran

Pembelajaran berbasis masalah dapat diterapkan dengan mengajukan permasalahan kepada siswa pada awal pembelajaran. Masalah yang diangkat biasanya didasarkan atas kehidupan nyata yang autentik dan dalam penyelesaian siswa ditekankan untuk memberikan jawaban yang sederhana. Hal itu bertujuan untuk melatih siswa untuk berfikir lebih kritis dan mendalam yang pada akhirnya memungkinkan siswa untuk meninjau masalah dari berbagai sudut yang berbeda. Inovasi Pembelajaran Berbasis Masalah menjadikan situasi di kelas menjadi aktif. Untuk memulai

pelajaran jelaskan pada siswa apa yang akan dipelajari pada saat itu dan apa manfaatnya bagi siswa kalau memahami dan mengerti tema / hal yang akan dipelajari. Dengan menyampaikan hal hal seperti ini, guru bukan saja telah mencoba menarik perhatian siswa agar fokus pada pelajaran, tapi sudah mulai mengajak siswa untuk menggunakan pikiran. Karena fungsi dan manfaat tema adalah hasil olah pikir yang akan dicerna oleh siswa dengan pikiran juga.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Pembelajaran berbasis masalah mungkin hanya berpusat pada mata pelajaran IPA, Matematika, Ilmu –Ilmu Sosial atau yang lainnya. Tetapi masalah yang diselidiki dalam pembelajaran ini diusahakan benar-benar nyata dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini bertujuan agar dalam pemecahannya siswa dapat meninjaunya dari banyak mata pelajaran. Ilmu dan bahasa merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Bahasa berperan penting dalam upaya pengembangan dan penyebarluasan ilmu. Setiap penelitian ilmiah tidak dapat dilaksanakan tanpa menggunakan bahasa, matematika (sarana berpikir deduktif) dan statistika (sarana berpikir induktif) sebagai sarana berpikir. Upaya-upaya penyebarluasan ilmu juga tidak mungkin dilaksanakan tanpa bahasa sebagai media komunikasi. Setiap forum ilmiah pasti menggunakan bahasa sebagai sarana utama. Aktivitas-aktivitas yang diarahkan untuk memahami, mengeksplorasi, dan mendiskusikan konsep-konsep ilmu tidak dapat diselenggarakan tanpa melibatkan bahasa sebagai sarana.

c. Penyelidikan autentik

Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa untuk melakukan penyelidikan autentik yang akan digunakan dalam mencari penyelesaian terhadap masalah yang sedang dipelajari. Metode penyelidikan digunakan tergantung pada masalah yang sedang dipelajari. Problem-Based Learning melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat kepada siswa, yang mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan dan karier, dalam lingkungan yang bertambah kompleks sekarang ini. Pembelajaran Berbasis Masalah dapat pula dimulai dengan melakukan kerja kelompok antar siswa. Siswa menyelidiki sendiri, menemukan permasalahan, kemudian menyelesaikan masalahnya di bawah petunjuk fasilitator (guru).

d. Menghasilkan dan menyajikan hasil karya

Ciri yang paling utama dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menuntut siswa untuk menghasilkan produk dalam bentuk karya dan peragaan yang diharapkan dapat menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. Produk yang dihasilkan siswa bisa berupa poster, hasil karya yang telah diciptakan siswa akan disajikan dalam sebuah diskusi kelas. Terkait dengan produktif dan kreatif, maka dalam pembelajaran haruslah guru berupaya agar siswa termotivasi untuk menunjukkan produktivitas dan kreativitasnya melalui hasil-hasil karya

pembelajaran. Sehingga setiap proses pembelajaran kompetensi dasar tertentu harus ada bukti-bukti otentik hasil karya siswa dalam pembelajaran. Misalnya saat pelajaran bahasa Indonesia siswa menghasilkan karya individu berupa deskripsi hasil pengamatan, puisi, deskripsi dan teks anekdot.

e. Bekerja sama dalam kelompok

Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok besar untuk bersama-sama menemukan penjelasan dan penyelesaian masalah yang dipelajari. Proses bekerja sama dapat meningkatkan suasana belajar yang baik dan membangun motivasi siswa. Sistem belajar kelompok di rumah bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap bahan belajar yang diberikan guru di sekolah. Tujuan tersebut jelas akan bermanfaat bagi siswa peserta diskusi kelompok. Agar dirasakan manfaatnya, sistem pelaksanaan belajar kelompok perlu diatur sedemikian rupa. Di sekolah, metode kelompok atau diskusi kelompok sudah lazim dijalankan guru dalam pembelajaran. Boleh dikatakan metode ini cukup ampuh dan berhasil karena dibimbing oleh guru.

2. Tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah

Sebagaimana model pembelajaran yang lain, pembelajaran berbasis masalah juga memiliki tahapan-tahapan yang bersifat berkelanjutan. Salah satu tahapan pembelajaran berbasis masalah yang menjadi penekan utama adalah proses pemecahan masalah. Pemecahan masalah disini

adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk dianalisis dan diseintesis. Berikut ini disajikan tabel tahapan pembelajaran berbasis masalah serta aktivitas yang dilakukan guru dalam penerapannya. Tahapan model pembelajaran berbasis masalah beserta aktivitas yang harus dilakukan oleh guru. Diadaptasi dari Arrends (dalam Ibrahim dan Nur,2000:13).

Tabel 2.1 Tahapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap	Indikator	Aktivitas Guru
1.	Mengorientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2.	Mengorientasi siswa untuk belajar	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Melakukan penyelidikan individual maupun kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, dan membantu siswa untuk berbagi tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses –proses yang mereka gunakan.

Sumber : Nurhadi, dkks (2002:60)

E. Pengertian Meme

a. Konsep Dasar Meme

Kata meme pertama kali diperkenalkan oleh Richard Dawkins pada 1976 melalui bukunya *The Selfish Gene*. Dawkins, yang merupakan seorang ahli Biologi, membutuhkan nama untuk replikator barunya, dalam bukunya, Dawkins berkata:

We need a name for the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of imitation. „Mimeme“ comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like „gene“ . I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to meme. Examples of memes are tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches. Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation.

Ide di atas menjelaskan bagaimana Dawkins menggunakan kata meme, yang mulanya berasal dari bahasa Yunani “*mimeme*”, sebagai sebutan bagi satuan terkecil dari sebuah budaya yang mirip seperti gen. Unit ini mampu berkembang-biak, layaknya gen yang berkembang dengan memperbanyak diri dari satu tubuh ke tubuh lainnya melalui sperma atau telur, meme berkembang-biak dari satu pikiran kepada

pikiran yang lain melalui proses imitasi. Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, (New York: Oxford University Press, 1976), hlm. 192.

Berkaitan dengan fenomena meme saat ini, ada beberapa perubahan yang terjadi, bahwa apa yang terjadi pada media sosial menentukan bagaimana manusia itu berkomunikasi. Manusia dalam berkomunikasi menjadikan apa yang dilihat, dirasakan, dan diindera lainnya menentukan atau menjadi bahan pembicaraan. Dengan kata lain, apa yang diakses melalui media sosial itu menentukan aktivitas baru komunikasi manusia. Dari berbagai lapisan masyarakat asalkan punya smartphone dan koneksi internet di tambah dengan kepemilikan akun media sosial sudah dapat mengakses gambar-gambar meme, atau jika yang menggunakan smartphone memang yang mengerti aplikasi gambar tersebut, sudah barang tentu bukan hanya melihat melainkan juga ikut memproduksi.

Gambar-gambar meme yang banyak di produksi ini kemudian didistribusikan ke cyber space seperti twitter, facebook, ataupun path. Gambar-gambar yang menarik dan menggoda untuk dilihat ini terkadang membuat rakyat media sosial senyum-senyum sendiri, bahkan ada yang sampai tertawa geli. Ilustrasi meme bermanfaat sebagai ilustrasi yang bertujuan untuk menghibur. Dalam dunia desain komunikasi visual, ilustrasi ini juga dapat digunakan untuk bercerita (komik) maupun menuangkan ekspresi seseorang terhadap suatu hal seperti kegiatan

dalam kehidupan sehari-hari, sindiran untuk kalangan tertentu (sindiran politik, sosial, budaya, dan lain-lain) sebagai visual.

Cara berkomunikasi melalui ilustrasi meme memiliki manfaat (khususnya dalam dunia maya) seperti sebagai hiburan bagi banyak orang, mengembangkan imajinasi dengan membuat cerita lucu, mengetahui informasi baru secara tidak langsung mengenai fenomena sosial yang ada, dan lain sebagainya. Meme sebagai hiburan memiliki fungsi untuk menghilangkan kejenuhan maupun mengurangi beban pikiran. Karena melalui cerita-cerita lucu, orang akan terhibur dan suasana hatinya akan menjadi lebih baik. Meme menjadikan hidup tidak terlalu kaku, dengan meme kita dapat mengkritik apa yang sedang terjadi namun tidak terlalu serius. Meme mengandung pengajaran terhadap masyarakat dan nilai edukasi dalam masyarakat.